

# PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

BUENAS PRESENTACIONES

# PRESENTING TO WIN: THE ART OF TELLING YOUR STORY

JERRY WEISSMAN

# 5 PECADOS CAPITALES

NO HAY UN PUNTO CLARO:  
¿QUÉ QUIERO TRANSMITIRLE A LA  
AUDIENCIA?

# 5 PECADOS CAPITALES

NO HAY UN BENEFICIO PARA LA AUDIENCIA:  
TENEMOS QUE IDENTIFICAR NUESTRA  
AUDIENCIA Y HABLARLES CON UN LENGUAJE  
ACORDE A ELLOS

# 5 PECADOS CAPITALES

NO HAY UN FLUJO CLARO:  
DEBE HABER UN LÍNEA CONDUCTORA ENTRE  
LAS DIAPOSITIVAS/SLIDES

# 5 PECADOS CAPITALES

**DEMASIADO DETALLE:**

**GENERALMENTE ESTO SE VE EN DIAPOSITIVAS  
LLENAS DE VIÑETAS (BULLET POINTS)**

# 5 PECADOS CAPITALES

LA CHARLA ES DEMASIADO LARGA:  
HAY QUE SER CONCISOS

**3 PUNTOS  
CLAVE**

**NUEVO ENFOQUE**



# CONVENCER A ALGUIEN DE ALGO

PONERSE AL NIVEL DE LA AUDIENCIA

# CONTAR UNA HISTORIA

CUANTO MÁS PERSONAL, MEJOR

**EL PRESENTADOR ES  
EL FOCO**

**LA PRESENTACIÓN ES SÓLO UNA EVIDENCIA**

# **BUENAS PRESENTACIONES**

## **EL MÉTODO**

# MARCO DE LA PRESENTACION

DE QUÉ QUIERO CONVENCER A LA AUDIENCIA?

# MARCO DE LA PRESENTACION

IDENTIFICAR A LA AUDIENCIA

# MARCO DE LA PRESENTACION

IDENTIFICAR LOS FACTORES EXTERNOS

# TORMENTA DE IDEAS

LISTADO DE TODO LO QUE QUERAMOS HABLAR,  
Y CON TODO EL NIVEL DE DETALLE QUE  
QUERAMOS



# AGRUPACIÓN EN SUB-TEMAS

AGRUPAR LA TORMENTA DE IDEAS EN AL  
MENOS 5 COLUMNAS TEMÁTICAS.

# CONTROL DE FLUJO

DETERMINAR COMO NOS MOVEREMOS ENTRE  
LAS COLUMNAS ANTERIORES. (CRONOLOGÍA?)

# PREPARAR LA APERTURA

90 SEGUNDOS ESENCIALES.

“EL AÑO 2005 SE FABRICARON MÁS  
TRANSISTORES QUE GRANOS DE ARROZ”

# DISEÑAR LA PRESENTACIÓN

POSPONERLO HASTA QUE NO TENGAMOS CLARO  
LO QUE VAMOS A DECIR.

# CONECTARSE CON LA AUDIENCIA

“POR QUÉ LES ESTOY CONTANDO ESTO?”

“USTEDES SE PREGUNTARÁN POR QUÉ TOMÉ  
TAL DECISIÓN”

# VERBALIZACIÓN

PREPARAR O ENTRENAR LA PRESENTACIÓN.

# **BUENAS PRESENTACIONES**

## **TIPS PARA POWERPOINT**

# QUE SEA SIMPLE

MIENTRAS MENOS RUIDO, MAYOR SERÁ EL  
IMPACTO VISUAL



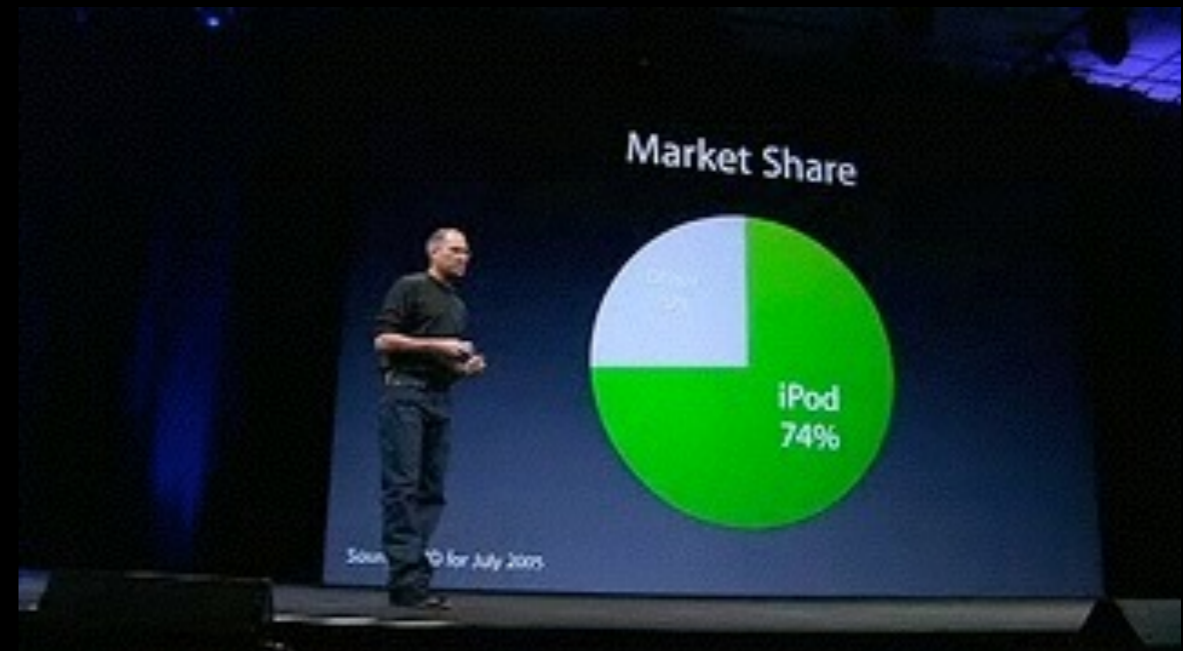
# NO A LAS PLANTILLAS

DISEÑA TU PROPIO LENGUAJE

# SER VISUAL

UNA IMAGEN DICE MÁS QUE 1000 PALABRAS

# ESTRESA / INVITA



# TRANSICIONES Y ANIMACIONES

SI NO SUMA, NO LO AGREGUES

# UNA IDEA POR SLIDE

RESUME Y DIVIDE